

**nova
escola**

MONSTROS E CRIATURAS DA CULTURA POPULAR NORTISTA

5 personagens folclóricos da Região Norte

Conheça curiosidades de algumas criaturas fantásticas da cultura popular e compartilhe com os alunos textos para os momentos de contação de histórias



O que você vai encontrar neste e-book?

- 1. Introdução: Leve os monstros e criaturas fantásticas do Norte para as suas aulas _____ 03**
- 2. Que competências e habilidades da BNCC é possível trabalhar ao contar essas histórias? _____ 05**
- 3. Para usar com seus alunos:
5 histórias de criaturas fantásticas da cultura popular da Região Norte _____ 10**

1 Introdução

Leve os monstros e criaturas fantásticas do Norte para as suas aulas

Saci-Pererê, Curupira, Cuca, Uirapuru, Minhocão e até os temidos Bicho-Papão e Loira do Banheiro. Essas são apenas algumas das centenas de personagens do folclore brasileiro que permeiam não só as fantasias das crianças como também dos adultos que cresceram ouvindo histórias do imaginário popular nos quatro cantos do país. E que tal levar figuras como essas para a sua aula?

Neste e-book, separamos **cinco histórias de criaturas fantásticas e monstros da Região Norte que você pode contar para os seus alunos**. Mas, não só! Para ampliar o repertório dos alunos sobre a cultura popular dessa região, preparamos, ainda, vídeos com esses mesmos enredos, narrados e prontos para serem compartilhados com a sua turma de Ensino Fundamental 1. A seguir, você acompanha as histórias dos personagens **Boto, Cobra-Norato,**

Mapinguari, Matinta-Pereira e Onça-Boi, famosos, principalmente, no Amazonas, no Pará, no Amapá e no Acre.

Esse material tem como fonte o livro ***Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro***, de Januária Cristina Alves, publicado pela FTD e Edições Sesc, com ilustrações de Cézar Berje. Vale lembrar que todo o conteúdo pode ser usado tanto de forma síncrona quanto assíncrona, durante o ensino remoto. Vamos começar?

2 Na BNCC: Como usá-la ao contar essas histórias?

Era uma vez, no Norte do Brasil... espera, espera!
Antes de começarmos de fato a contar essas histórias, precisamos saber: o que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diz sobre contação de histórias?

Ao analisar as 10 Competências Gerais da Base, é possível observar que essas histórias contemplam, essencialmente, a competência **Repertório Cultural**. É o que afirma Maria José de Nóbrega, professora de pós-graduação no Instituto Vera Cruz e assessora pedagógica dos planos de aula NOVA ESCOLA de Língua Portuguesa.

No entanto, se o professor examinar as **competências específicas de Linguagens para o Ensino Fundamental**, certamente encontrará mais embasamento nas competências 2, 3 e 5. São elas:

Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.

Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

E, nas **competências específicas de Língua Portuguesa:**

Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.

Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.

Do ponto de vista das habilidades, Maria José Nóbrega destaca que as **EF15** são as que podem ser trabalhadas em todos os anos do Fundamental, pensando nos eixos **leitura e produção**. Em relação à **oralidade**, ela destaca, principalmente, duas habilidades:

EF15LP12 Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

EF15LP13 Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).



BOTO ENIARA

3 Para usar com seus alunos **5 histórias de criaturas fantásticas da cultura popular da Região Norte**

1. BOTO

Região: Norte (Amazonas, Pará)

Origens: Europeia, indígena

Outros nomes: Boto-Branco, Boto-Cor-de-Rosa, Boto-Vermelho, Golfinho do Amazonas, Piraiauara, Boto-Tucuxi

Personagens relacionados: Cobra-Norato, Iara, Maria Caninana, Poronominare

A figura do Boto, assim como a da Iara, originou-se das tradições europeias e, com ela, compartilha algo em comum: ambas são entidades aquáticas. Assim como o Uaiará dos índios, que engravida as mulheres ao transformar-se num mortal, e o Poronominare. O Boto também é bastante famoso por conta de uma expressão popular conhecida de Norte a Sul: quando o pai de uma criança não é conhecido, há quem pergunte: “É filho do Boto?” Assim, a lenda sobrevive ao longo dos tempos, como mostra a história a seguir:

Contaço

O Boto é um homem muito bonito, atraente, sedutor, exímio dançarino e bebedor, está sempre vestido de branco com um elegante chapéu na cabeça – do qual não se separa, pois ele, na verdade, esconde o orifício da respiração do Boto – e sua função é seduzir as moças incautas para depois engravidá-las.

Quando o dia amanhece, o belo rapaz vira novamente um boto, que dizem proteger os rios e as canoas durante os temporais, conduzir os cardumes para as margens dos rios para que fiquem próximos dos remansos e praias, e acompanhar as embarcações que levam mulheres grávidas.

O Boto é muito popular na região amazônica e aparece especialmente nas festas juninas. É dessa região que vem a crença de que carrega uma espada presa ao seu cinto; e, quando é hora de voltar ao leito do rio, é possível observar que todos os seus apetrechos são, na verdade, outros seres das águas metamorfoseados. A espada é um poraquê (peixe-elétrico), o chapéu é uma arraia e o cinto e os sapatos são outros dois tipos de peixe.

Curiosidades: No Amazonas e no Pará, acredita-se que o Boto pode assumir a forma de uma mulher, que tem cabelos até os joelhos e que faz com que os homens a sigam até o rio, quando então os pega pela cintura e os mergulha nas águas profundas. Lá, também, garante-se que, além do Boto, há a Bota, que se deixa possuir sexualmente pelos pescadores e seringueiros, apaixonando-se por eles sem deixá-los em paz. Mas pode ser que essa história não acabe bem: aqueles que se tornam seus amantes correm o risco de contrair uma doença chamada “uiara”, ou doença do boto, que causa crises nervosas, sensação de sufocamento, convulsões e angústia.



COBRA-NORATO E MARIA CANINANA

2. COBRA-NORATO

Região: Norte (Amazonas, Pará)

Origens: Africana, europeia, indígena

Outros nomes: Boiuna, Cobra Encantada, Cobra-Grande, Cobra-Preta Honorato

Personagens relacionados: Boto, Iara, Maria Caninana, Minhocão, Princesa Encantada, Sucuriju

Histórias de Cobra-Grande, Cobra-Encantada ou Cobra-Norato trazem influências africanas, indígenas e europeias. Tal criatura fantástica nada mais é do que um ser humano condenado a viver num corpo de cobra até que alguém quebre o encanto. A história de Honorato, jovem bonito vestido de branco que à noite se transformava em uma enorme cobra, é muito conhecida no Pará. Inspirou até mesmo um livro bem conhecido, [Cobra-Norato](#), de 1931 (Editora José Olympio, 96 págs., R\$ 26,99).

Publicado em 1931, o livro foi imaginado 10 anos antes, quando o poeta Raul Bopp – que também foi diplomata, pintor de paredes e jornalista – viajou pela Região Norte e entrou em contato com as histórias da Amazônia.

A versão mais conhecida da Cobra-Norato conta que ele nasceu de um boto e uma mulher indígena.

Contaço

Conta-se que a mãe, após engravidar e parir um casal de gêmeos que eram cobras, perguntou ao pajé se devia matá-los. O pajé disse que não: se os matasse, ela também morreria. A mulher, então, deu aos filhos os nomes de Cobra-Norato e Maria Caninana e os deixou às margens do rio Tocantins. A irmã era má, porém Cobra-Norato era bondoso, destemido e gostava muito de festas.

Seu maior sonho, no entanto, era se tornar homem e deixar de ser cobra. Para isso acontecer, alguém teria de jogar leite na pele de cobra e desferir um golpe, ao mesmo tempo, tirasse sangue da criatura. Um dia, finalmente, um rapaz destemido se candidatou e, com um golpe de seu sabre e um copo de leite, deu a ele a forma humana.

Honorato queimou então a pele de cobra e suas cinzas voaram pelos céus. Depois, viveu no Pará até falecer e alguns contam que até entrou para o Exército.



3. MAPINGUARI

Região: Norte (Acre, Amapá, Pará)

Origem: Indígena

Personagens relacionados: Curupira, Gorjala, Guará, Pai do Mato, Quibungo

O Mapinguari é um dos monstros mais conhecidos na Amazônia e quem ajudou a popularizar essa lenda foram os seringueiros da região. Dizem que se trata de um bicho imenso, parecido com homem, mas coberto de pelos grossos, e que tem uma armadura feita do casco da tartaruga. Os povos Tuxaua acreditam que o Mapinguari é a reencarnação de um antigo rei que, no passado, habitava suas regiões. Também há quem diga que ele seria um índio, um pajé que descobriu o segredo da imortalidade, e seu castigo foi se transformar em um animal horrível e fedorento. Vamos conhecer mais dessa história?

Contaço

Sua pele é semelhante ao couro do jacaré, suas mãos são compridas com unhas em forma de garra, seus pés são cascos virados para atrás (como os do Curupira) ou com o formato de uma mão de pilão, e sua boca é rasgada desde o nariz até o estômago, de onde exala um cheiro forte e insuportável. Uns dizem que ele anda montado em um grande porco, gritando para tocar a vara que vem atrás.

O Mapinguari mata para comer, pois sua fome nunca acaba. Ele é considerado o maior inimigo do homem, mas, ao contrário de muitos monstros, não ataca à noite – pois ele dorme –, mas sim de dia, quando há penumbra. Ele anuncia a sua chegada berrando e urrando alto.

Quando pega algum caçador, coloca-o embaixo do braço e mete a cabeça do homem dentro de sua barriga para ir mastigando-a aos poucos (aliás, o Mapinguari só devora a cabeça das pessoas, nunca seu corpo inteiro).

Curiosidades: A lenda do Mapinguari impressionou tanta gente que alguns cientistas tentaram descobrir se ele realmente existia. Com isso, o paleontólogo argentino Florentino Ameghino levantou a hipótese de que os monstros seriam, na verdade, preguiças-gigantes que teriam sobrevivido no interior da floresta. Já o ornitólogo norte-americano David Conway Oren, ex-coordenador de pesquisa no Museu Paraense Emílio Goeldi, em Belém, empreendeu algumas expedições em busca de provas da existência real do Mapinguari por mais de 20 anos, mas não conseguiu nenhum resultado conclusivo.



MATINTA PEREIRA

4. MATINTA PEREIRA

Região: Norte (Acre, Amapá, Pará)

Origem: Europeia, indígena

Outros nomes: Boiuna, Cobra Encantada, Cobra-Grande, Cobra-Preta Honorato

Personagens relacionados: Curupira, Saci-Pererê

“A crença em Matintapereira, indivíduo que, à noite, se transforma em fantasma, para citar um só exemplo, é provavelmente uma combinação da crença europeia em lobisomens com os conceitos dos índios amazonenses sobre os temíveis espíritos das selvas.” É o que afirma o estudioso Charles Wagley em sua obra *Uma Comunidade Amazônica: O estudo do homem nos trópicos*, de 1957. Para ele, o Matintapereira, ou Matinta Pereira, representa várias personagens do Brasil.

Contaço

Há quem diga que dele se originou o Saci-Pererê, pois Matintapereira é um indiozinho de uma perna só, que não faz cocô nem xixi, e que vive com uma velha horrorosa que pede tabaco de casa em casa, à noite. Dizem que ele usa um gorro vermelho e quem conseguir tirá-lo conquistará a felicidade eterna.

Outros juram que ele é uma ave misteriosa que à noite canta de maneira monótona e triste, soltando um assobio bem fino, que se parece com a palavra *matin-ta-perê*. Como seu canto ecoa em todas as direções, nunca se sabe de onde ele vem nem onde mora. Esse pássaro é conhecido no Nordeste como Mati-Taperê, Sem-Fim ou Peitica.

Na Amazônia, há duas lendas sobre o Matintapereira: uma conta que ele se transforma numa coruja-rasga-mortalha ou num corvo, e a outra afirma que ele se veste com uma roupa preta que cobre todo o corpo e que as mangas largas e folgadas lhe permitem voar sobre as casas.

Curiosidades: Em Geografia dos mitos brasileiros, Luís Câmara Cascudo faz um registro de algumas sociedades secretas femininas existentes no interior do Pará e do Amazonas chamadas de Matintapereira. Elas usam rapazes de 10 a 14 anos para assustar a população local imitando o Matintapereira. Nas noites escuras e sem luar, esses meninos passam gritando diante das casas, assombrando toda a gente. No dia seguinte, todos esperam que uma mulher velha venha pedir o tabaco, e ela vem. Se não encontra nada, rouba alguma coisa daquela casa e, normalmente, não se descobre o autor do malfeito.



ONÇA-BOI

5. ONÇA-BOI

Região: Norte (Acre, Amazonas)

Origem: Brasileira

Personagens relacionados: Onça-Borges, Onça da Mão Torta, Onça Maneta

O nome já é autoexplicativo: é uma mistura de onça-pintada com patas de boi. A criatura fantástica é temida por quem habita as florestas e as proximidades dos rios, por seu método de caça peculiar. Elas preferem buscar suas presas em duplas. Como não podem escalar árvores em razão do tamanho de suas patas, revezam-se na vigília daquele que busca os galhos mais altos para se abrigar. Esperam até que a presa esteja cansada e com fome e, assim, caiam das árvores para serem abatidas.

Contação

A Onça-Boi é bastante conhecida no Amazonas e no Acre. Trata-se de uma onça-pintada com as quatro patas como as do boi, fortes e redondas, que deixam marcas por onde passam.

É muito temida pelos caçadores, pois anda sempre em casal: macho e fêmea. Quando o homem as vê, logo corre para cima de uma árvore, esperando estar a salvo ali, uma vez que, por causa do formato redondo de suas patas, essa onça nunca pode subir em árvores.

Mas a sua estratégia é outra: como estão em dupla, enquanto uma onça vigia a presa, a outra sai para comer e dormir. Sendo assim, os caçadores ficam presos em cima da árvore até caírem de cansaço, sono e fome. Então, a Onça-Boi dá seu bote e abate a caça.

nova

escola



Este e-book é parte integrante do **Nova Escola BOX de março**. Fique livre para compartilhar com outras professoras e alunos, e caso queira conferir outros conteúdos para suas aulas, acesse no QR code acima ou [clique aqui!](#)

Reportagem

CAMILA CECÍLIO

Edição

MIGUEL MARTINS

Revisão

ALI ONAISSI

Ilustrações

RENATA MIWA

Diagramação

DUDA OLIVA